HOVEDDOKTRINEN TIL LIBERTY SECURITY FORCE



FREELANCER™

DECLASSIFIED:
22/IV/799 AS
LADSF

Sikkerhetsadvarsel

Om fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd epileptiske anfall, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig tap av bevisstheten. Anfallene kan også føre til bevisstløshet og krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene og spørre barna om dem – barn og ungdom har større sannsynlighet for å oppleve slike anfall enn voksne.

Faren for fotosensitive epileptiske anfall kan reduseres ved at man tar følgende forholdsregler:

- Spill i et godt opplyst rom.
- Ikke spill når du er sliten eller trøtt.

Hvis du eller noen i din familie har opplevd epileptiske anfall, må du kontakte lege før du begynner å spille.

Utviklet av Digital Anvil for Microsoft Corporation.

Innhold



SKIPETS HUD

Dette er den grunnleggende HUDen du ser på romferder.

MANØVERMENY (SE DEL 2)

Gir piloten mange forskjellige ferdmuligheter

- Fri ferd
- Dokk
- Krysser
- Formasjon
- Gå til

NERVESYSTEMMENY (SE DEL 5)

Kobler piloten til alle LSF-informasjonsdatabaser

- Nervesystemlogg
- Nav.kart/oppdragslogg
- Forråd
- Spillerstatus
- Aktuelle opplysninger

Piler

Klammer

Trådkors

Klammer, piler og trådkorset hjelper piloten med å spore og analysere objekter. Du finner mer informasjon i del 4.

Informasjon om piloten og skipet. Du finner mer informasjon i del 4.

MÅLSTATUSMENY (SE DEL 4)

Piloten kan overvåke og analysere alle objekter i nærheten

- Nærmeste fiende
- Anrop
- Lastskanner/transportstråle
- Formasjonsmedlemmer
- Bytt til mål
- Bytt til kontaktliste

VÅPENKONTROLLMENY (SE DEL 4)

Piloten kan velge våpen og bruke reparasjonsutstyr

- Bruk nanoboter
- Bruk skjoldbatteri
- Pilotens våpenliste

SKIPSSTATUSVISNING (SE DEL 4)

Piloten kan overvåke grunnleggende skipssystemer

- Kraft-reserve-nivå
- Tilgjengelig kraft
- Skipets hastighet
- Samle bytte
- Spillers skjoldstatus
- Skrogforfatning til spillers skip

INSTALLERE *FREELANCER*

Sett inn *Freelancer* CD i CD-ROM-stasjonen, og følg instruksjonene på skjermen.

Hvis *Freelancer*-installasjonsprogrammet ikke starter automatisk, gjør du følgende:

1. Klikk **KJØR** på Start-menyen.
2. Skriv *D*:\setup.exe (bytt ut *D* med din CD-ROM-stasjon om nødvendig).
3. Klikk **INSTALL (INSTALLER)** på installasjonsskjermbildet og følg instruksjonene på skjermen.

HOVEDMENY

Hovedmenyen inneholder disse alternativene:

NEW GAME (NYTT SPILL) Starter et nytt spill.

LOAD GAME (LAST INN SPILL)
Laster inn et spill som er lagret tidligere.

MULTIPLAYER (FLERE SPILLERE)
Starter et spill i flerspillermodus.

OPTIONS (ALTERNATIVER)
Endre visnings-, lyd- og tastaturkontroller, vise bidragsytere.

EXIT (AVSLUTT)
Avslutt spillet og gå tilbake til skrivebordet.

SPILLMENYER

Spillmenyene (under romferd, på basen eller for flere spillere) inneholder litt forskjellige alternativer, inkludert Save Game (lagre spill).

SLIK LAGRER DU ET SPILL MANUELT

1. Trykk **F1**.
2. Klikk **SAVE GAME (LAGRE SPILL)**.
3. Skriv en spilltittel eller beskrivelse, og trykk deretter **ENTER**.

Statusen og posisjonen din vil automatisk bli lagret med jevne mellomrom under spillets gang.

OBS! Du kan ikke lagre spill manuelt når du er i rommet eller i flerspillermodus.



ETTER ORDRE FRA SEKRETÆREN FOR LIBERTY SECURITY FORCE

Hoveddoktrinen til Liberty Security Force

ADVARSEL: Dette dokumentet inneholder klassifiserte tekniske data, som ikke kan eksporteres. Det vil være en overtredelse av Liberty Security Privacy Act (kapittel 12, LADSF, avsn. 2132, osv.). Overtredere vil bli rettslig forfulgt.

Trent,
Forlater du Bretonia for å søke lykken i rommet? Alt jeg kan si, er at du må holde hodet kaldt. Det er mange fæle slaktere der ute som startet på samme måte som deg, redelige folk som søkte sin plass blant stjernene. Jeg mener ikke bare de kriminelle elementene heller, for opprørerne og regjeringene der ute er nesten like korrupte som bandittene.
Studér denne Liberty-kamphåndboken. Jeg fikk den fra en narkolanger på Jersey Debris Field utenfor Manhattan. Den er noen få år gammel og LSF er ikke akkurat imøtekommende når det gjelder visse opplysninger, men jeg har fylt inn manglene der jeg kunne. Du vil utvilsomt finne boken ganske forklarende, og det kan være tilstrekkelig til å berge deg fra å bli nok en tåkedott i rommet.
Blir værende i Leeds,

Richard W. Tobias



1 En innføring i LSF-protokollen

Velkommen og gratulerer! Du har allerede utvist eksemplariske ferdigheter og intelligens, egenskaper vi håper å pynte på med de mest oppdaterte og velprøvde romferd- og kampprosedyrene. Men den egenskapen som verdsettes over alt annet i Liberty Security Force (LSF), kan ikke læres. Den er medfødt og er det ene kjennetegnet som skiller gode soldater fra fantastiske: det å gi avkall på egen velferd og underordne seg en opphøyet lov om rettferdighet, noe som er større enn oss alle. Over til Liberty Security Force.



Formålserklæring

Formålet med denne håndboken er å gjøre potensielle piloter kjent med LSF-protokollen, taktikk og teknologi. Selv om LSF erkjenner at det skrevne ord ikke er noen fullgod erstatning for felterfaring, stiller vi mye strengere krav til enkeltpilotene enn i noen annen organisasjon. Derfor er en gjennomgripende forståelse av LSF-metodikken avgjørende for en pilots suksess, lenge før han eller hun kommer i en kampsituasjon. Den første delen av denne håndboken forklarer hvordan det forventes at en LSF-offiser oppfører seg på en base.

MERKNAD: Manglende overholdelse av LSF-prosedyrene slik de er fremstilt i dette dokumentet, kan lede til føderal tiltale.

Base-HUD

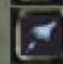
Slik ser HUDen (Heads Up Display) ut når du er på en base, romstasjon eller et annet stasjonært objekt.





Baseprotokoll

Når du reiser til en av de mange basene i Sirius-sektoren, vil du støte på disse miljøene:

UTSKYTINGSRAMPE Bringer deg tilbake til utskytingsrampen. Derfra klikker du ikonet Skyt ut i rommet for å starte en romferd. Det faktiske ikonet for utskytingsrampe kan se annerledes ut enn i illustrasjonen, alt avhengig av hvor du er.



BAR Gir deg mulighet for kontakt med personer fra overalt i koloniene, og mange av dem kan sitte på viktig informasjon, nyttige rykter og lukrative jobbtilbud. Barer har vanligvis oppslagstavler for ledige stillinger og nyhetsskjermer med ytterligere muligheter og informasjon.



Trent: Hvis prisen er riktig, kan enkelte pubgjengere renvaske omdømmet ditt hos en rivaliserende fraksjon.



VAREHANDLER Gir deg mulighet til å kjøpe og selge mat, drivstoff, oksygen, medisiner og andre artikler. Vær oppmerksom på at varehandlere noen ganger fører illegale varer.



UTSTYRSFORHANDLER Gir deg mulighet til å kjøpe eller selge våpen og utstyr, og reparere skipet.



SKIPSHANDLER Gir deg mulighet til å bytte inn skipet ditt. Standardstridsfartøyet til LSF er Liberty Light Fighter, som er tilgjengelig på Manhattan og i Los Angeles, Denver og Houston.



Trent: Velg det skipet som best dekker ditt behov blant de 40-talls skipene som finnes i Sirius. Fraktskip er fine til handelsfart, men du kan ikke slå et tungt stridsfartøy i en trefning.

Kjøp og salg

LSF-protokollen for kjøp og salg av våpen, utstyr, varer og skip er som følger: Gå til ønsket utsalgssted (varer, utstyr eller skip) og velg forhandleren (eller forhandlerikonet) for å åpne et handelsvindu. Forrådet ditt er spesifisert i forrådspanelet til venstre. Forhandlerens utvalg er spesifisert i forhandlerpanelet til høyre. Det midtre panelet viser artikkelpriser og mengdene som er valgt i en av listene. Det nedre panelet viser informasjon om en hvilken som helst artikkel. Velg en artikkel på forhandlersiden. Hvis du har midlene, lagerplassen og ferdighetsnivået som er nødvendig, kan du kjøpe den. Når du skal selge, velger du en artikkel i forrådspanelet.



Noen forskjeller mellom forhandlerne når det gjelder kjøp, bør påpekes.

Utstyrsforhandlere



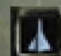
Hvis du har kjøpt en artikkel som må monteres på utsiden av skipet, vil en monteringsknapp bli vist når artikkelen vises i forrådspanelet (se ovenfor). Hvis knappen virker låst, er artikkelen riktig montert. Hvis ikke, blir den oppbevart i lasterommet. Alle tilgjengelige festepunkter står oppført først i forrådspanelet, mens umonterte våpen står nederst.

Varehandlere



Ved kjøp av varer får du mulighet til å angi mengden ved hjelp av en glidebryter i det midtre panelet. Hvor mye du kan kjøpe er avhengig av hvor mye penger og lasteplass du har.

Skipshandlere



Når du bytter inn ditt gamle skip, blir lasten automatisk overført. I sjeldne tilfeller der dette ikke skjer, vises ikke-overførte artikler i forhandlerpanelet, og de blir solgt når du fullfører transaksjonen. Hvis du ønsker å beholde en artikkel som ikke blir overført, må du gjøre plass i lasterommet ved å fjerne noe annet.

> > >

Trent: Tro det eller ei, men det er ikke kjærlighet som driver handelsmennene. Kontroller fargeboksen ved siden av en vare du kjøper eller selger, for å sammenligne forhandlerens priser med snittprisen i galaksen. Gult er gjennomsnittlig pris, grønt er god pris og rødt er ran. Hvis du selger ting, viser fargede sirkler hvordan du ligger an.

< < <

Alternative anskaffelser

Kjøp er ikke den eneste måten å skaffe varer på. LSF forstår at det ofte er nødvendig å frakte inn våpen og varer. Skyting på asteroider i drivverdige soner kan avdekke råmaterialer. Trykk **B** for å trekke inn alle tilgjengelige gjenstander i din nærhet. Disse ikonene vil også besørge dette.



SAMLE BYTTE Trekker inn alt tilgjengelig bytte i området.



TRANSPORTSTRÅLE Trekker inn en bestemt gjenstand. (Velg gjenstanden på skjermen eller i målstatuslisten, og klikk deretter ikonet.)

Trent: Når du har ødelagt et fiendefartøy, undersøker du området for bytte som kan berges. Du må kanskje dumpe noe fra forrådet ditt for å gjøre plass.

Oppdragsprotokoll

LSF-piloter kan få oppdrag fra stamgjester i en bar eller finne tilbud som er slått opp på oppslagstavlen der. Du står fritt til å avslå alle oppdrag, men du kan alltid vende tilbake senere og godta dem. Men når et oppdrag er godtatt, bør det fullføres. Hvis ikke, vil du få et dårligere omdømme. (Se "Spillerstatus" i del 5 for å få mer informasjon.)

Når du har godtatt et oppdrag og er på ferd ut i rommet, vil et briefingvindu bli vist. Det venstre panelet viser ditt umiddelbare mål. Det midtre panelet inneholder forskjellige navigasjonskart med informasjon om tilstøtende områder. Det høyre panelet inneholder informasjon om oppdragets målsetting, vanskelighetsgrad og belønning. Se nøye gjennom dette og klikk deretter **CONTINUE (FORTSETT)**. (I enkelte tilfeller kan du også klikke **ABORT MISSION (AVBRYT OPPDRAG)**, men husk hva dette vil bety for ditt omdømme.)



2 Kort om romferder

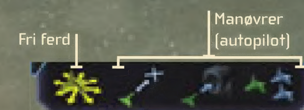
Denne delen inneholder den beste operasjonelle og strategiske informasjonen som er tilgjengelig for Liberty-allierte kamppiloter. Nøye overholdelse av operasjonelle prosedyrer og praksis vil gi deg en lang og givende karriere i Liberty Security Force.



Først av alt benytter alle kjente romfartøy, enten de er fra Bretonia, Liberty, Kusari eller Rheinland, to grunnleggende operasjonelle systemer:

Fri ferd-modus

Piloten styrer alle skipets bevegelser og funksjoner.



Manøvermodus

Skipets innebygde datamaskin utfører bestemte manøvrer.

Fri ferd-modus

STYRING

Det er to måter å styre på med musen. Den første er å klikke og dra, som gjør at du enkelt kan samhandle med de forskjellige HUD-funksjonene. Den andre metoden styrer skipet i den retningen musen beveger seg (uten at du må klikke og dra). Velg den teknikken som passer best til måten du flyr på, eller du kan veksle mellom dem ved å trykke **MELLOMROM**.

Trent: Jeg holder meg til klikk-og-dra-metoden hvis jeg ikke er i alvorlig trøbbel, der det å holde venstre knapp nede kan hindre autrekkerhånden.

GASSKONTROLL

Skipets hastighet justeres på flere måter:

GASS Trykk **W** for å øke og **S** for å redusere gassen, eller drei musehjulet tilsvarende.

KRYSSERMOTORER Klikk krysserikonet under manøverikonene eller trykk **SKIFT+W** for å øke hastigheten dramatisk. Husk at du ikke kan avfyre våpen så lenge kryssermotorene er koblet inn.

ETTERBRENNER Trykk **TAB** for å koble inn skipets etterbrennere og øke skipets hastighet drastisk. Merk deg at etterbrennere har begrenset brukstid før de må lades opp igjen.

AVANSERT GASSKONTROLL

Ved å gå til venstre eller høyre (trykk henholdsvis **A** eller **D**) flytter du skipet sideveis for å unngå hindringer som nærmer seg. Kutting av motorkraften (trykk **Z**) får skipet til å utnytte fremdriften til å reise i en annen retning enn den skipet peker i. Innkobling av reversdrift (trykk **X**) starter de bakre motorene slik at du beveger deg bakover.

Hvis skipet ikke reagerer på Fri ferd-kommandoer, har du ikke tatt det helt ut av manøvermodus. Forsøk å klikke Fri ferd-ikonet eller trykk **SKIFT+ESC**.

Manøvermodus

Manøvrer er autopilotfunksjoner beregnet på bestemte oppgaver, som å dokke til en handelsvei eller sprangport, bli med et fartøy eller gruppe fartøy i formasjon, og så videre. Klikk målet på skjermen (eller velg det i Contact List (kontaktliste) på menyen Target Status (målstatus)), og klikk deretter ønsket ikon på menyen Maneuver (manøver). Klikk Fri ferd-ikonet (eller trykk **ESC**) for å avbryte eventuelle aktive manøvrer.

> > >

Trent: Manøverfunksjonene er situasjonsbetingede. Hvis du forsøker å bruke formasjonsmanøvren på en planet, har du fått for mye grogg.

< < <

Klikk på disse manøverikonene for å iverksette de oppførte handlingene:



GÅ TIL Sender skipet på kurs mot et valgt mål med autopilotmanøvrering rundt objekter.



DOKK Lander skipet på planeter, baser, romstasjoner og så videre. Aktiverer handelsveier og sprangporter for høyhastighetsreiser.



FORMASJON Knytter skipet til et annet fartøy eller en gruppe av fartøy, og samordner hastighet og mål.

Når du skal aktivere en av disse manøvrene, klikker du objektet du vil utføre manøvren på (enten på skjermen eller på menyen Target Status (målstatus)), og klikker det aktuelle manøverikonet.

Sjekkpunkter og beste veivalg

Det blir automatisk satt inn sjekkpunkter som er avgjørende for oppdraget for deg. De vises i form av fiolette rutersymboler. Fly dit manuelt, eller klikk et sjekkpunkt (eller velg det på menyen Target Status (målstatus)) og deretter **GÅ TIL**.

Når du ikke er på oppdrag, kan du angi egne sjekkpunkter og beste veivalg. Ved hjelp av disse alternativene kan skipet automatisk trekke opp ruter til mål innenfor systemet som kan innbefatte flere handelsveisprang.



ANGI SJEKKPUNKTER Oppretter et mål som kan velges, og som vil bli vist som et fiolett rutersymbol på skjermen.

Slik angir du et sjekkpunkt

1. Klikk et ønsket mål på et av kartene på nervesystemmenyen Nav Map (navigasjonskart).

   En gruppe små ikoner blir vist.

2. Klikk Angi sjekkpunkt-ikonet.

   Et fiolett, ruterformet symbol vises på kartet og på HUDen.

3. Klikk rutersymbolet for å velge det som mål, og klikk deretter **GÅ TIL**.



ANGI BESTE VEIVALG Gjør det mulig for skipet å plotte den raskest mulige veien til et valgt objekt.

Når du skal angi et beste veivalg, følger du samme fremgangsmåte som er beskrevet for angivelse av sjekkpunkter, men klikk ikonet Angi beste veivalg fra navigasjonskartet i stedet for ikonet Angi sjekkpunkt. Følg deretter denne fremgangsmåten. Veivalget vil bli vist på skjermen som en serie av sjekkpunkter, og på navigasjonskartet og i oppdragsloggen som en serie fiolette linjer merket med nummererte sjekkpunkter.

OBS! Du kan slette angitte veivalg og sjekkpunkter veg å gå tilbake til kartet og klikke ikonet Fjern beste veivalg eller Fjern sjekkpunkt. Du finner mer informasjon om navigasjonskartet i del 5.

3 Sprangporter og Handelsveier

Med den nødvendige klareringen kan LSF-piloter tilbakelegge store avstander raskt ved bruk av handelsveier (reiser innen systemer) og sprangporter (reiser mellom systemer).

Handelsvei Bruk Dokk-manøvren sammen med en handelsvei for å reise raskt mellom planeter, stasjoner og andre objekter i et system. Klikk Fri ferd-ikonet for når som helst å forlate en handelsvei manuelt.

Sprangport Bruk Dokk-manøvren sammen med en sprangport for å reise over større avstander enn handelsveiene gir rom for, for eksempel mellom systemer. Sprangporter er den eneste metoden som gir mulighet til å reise mellom stjernesystemer.



Kusari
Fem kjente solsystemer

Liberty
Fire kjente solsystemer

Bretonia
Seks kjente solsystemer

Rheinland
Fem kjente solsystemer

> Trent: Det er enda en måte å komme seg raskt rundt på: via spranghull. LSF vil ikke snakke om dette fordi spranghull forekommer naturlig over alt, og det kunne føre til nedskjæringer i Libertys mektige spranghullindustri.



Tastkommandoer

Tast	Funksjon	Blå tekst (SKIFT)	Rød tekst (CTRL)
Esc			
F1	Pausemeny		
F2	Gå til		
F3	Dokk		
F4	Bli med i formasjon		
F5	Stjerne		
F6	Nav.kart		
F7	Forråd		
F8	Omdømme		
F9	Informasjon		
F10			
F11			
F12			

Tast	Funksjon	Blå tekst (SKIFT)	Rød tekst (CTRL)
~			
1	Avfyrings-punkt 1	Velg punkt 1	
2	Avfyrings-punkt 2	Velg punkt 2	
3	Avfyrings-punkt 3	Velg punkt 3	
4	Avfyrings-punkt 4	Velg punkt 4	
5	Avfyrings-punkt 5	Velg punkt 5	
6	Avfyrings-punkt 6	Velg punkt 6	
7	Avfyrings-punkt 7	Velg punkt 7	
8	Avfyrings-punkt 8	Velg punkt 8	
9	Avfyrings-punkt 9	Velg punkt 9	
0	Avfyrings-punkt 10	Velg punkt 10	
-			
=			
Tilbake	Minimer HUD		

Tast	Funksjon	Blå tekst (SKIFT)	Rød tekst (CTRL)
Tab	Etterbrennere		
Q	Avfyr rakett	Avfyr torpedo	
W	Akselerér	Krysser	
E	Slipp mine	Avfyr krysserkaster	
R	Neste fiende	Forrige fiende	Nærmeste fiende
T	Neste mål	Forrige mål	Opphev mål
Y	Samtalevindu		
U	Be om handel		
I	Gruppe-invitasjon	Gruppe-vindu	
O	Skann last		
P	Anrop		
[			
]			
\			

Tast	Funksjon	Blå tekst (SKIFT)	Rød tekst (CTRL)
Caps Lock			
A	Gå til venstre		
S	Reduser fart		
D	Gå til høyre		
F	Skjoldbatteri		
G	Nanobot		
H	Tårnvisning		
J			
K			
L			
;			
'			
Enter	Samtale		

Tast	Funksjon	Blå tekst (SKIFT)	Rød tekst (CTRL)
Shift			
Z	Kutt motor		
X	Motorbrems		
C	Mot-tiltak		
V	Bakre visning		1./3. person
B	Trekk inn alt bytte	Trekk inn mål	
N	Mål for oppdrag		
M			
,			
.			
/			
Shift			

Tast	Funksjon	Blå tekst (SKIFT)	Rød tekst (CTRL)
Ctrl			
Alt			
Mellomrom	Slå museferd på/av		
Alt			
Ctrl			

Tegnforklaring

Blå tekst = SKIFT+(tast)

Rød tekst = CTRL+(tast)

- Nervesystem
- Utstyr
- Flerspillermodus
- Bevegelse
- Ubrukte og generiske taster



4 Kort om kamp

Når du har skaffet deg solid kjennskap til de operasjonelle prosedyrene for fartøy, må du bruke dette i en like viktig fase av LSF-pilotopplæringen: våpen og taktikk. Programmet har to typer kampstrategier: offensive og defensive strategier.



Offensive strategier

Energibaserte våpen, raketter og torpedoer er blant pilotens offensive våpenalternativer. Utstyr fartøyet med de beste våpnene du har råd til, men kontroller alltid spesifikasjonene før du inngår forpliktelser. Som du vil se, krever enkelte situasjoner helt bestemte typer våpen.

Energibaserte våpen

Energibaserte våpen er grunnpilaren i LSF-pilotens arsenal. I motsetning til raketter og miner benytter disse våpnene fartøyets kraftkilde til å regenerere seg selv. Høyreklikk for å avfyre dem, men vær oppmerksom på forskjellene mellom typene. Plasmavåpen har for eksempel en lav avfyringstakt og et høyt skadepotensiale, mens det motsatte gjelder for lasere. Disse våpnene kan også variere i energiforbruk og effektiv rekkevidde.

Raketter og torpedoer

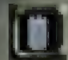


RAKETTER Piloter må kjøpe raketter hos en utstyrsforhandler så raskt som mulig. Raketter må brukes med omhu, men sammen med torpedoer er de blant det mest dødbringende du har i arsenalet ditt. Målsøkende raketter er bedre egnet mot raskere mål, men har stort sett mindre ødeleggende kraft enn standardraketter. Trykk Q for å skyte ut.



TORPEDOER Torpedoer er i stand til å gjøre umåtelig skade, men fordi de er så langsomme er de noe utsatt for fiendtlig ild. Det passer best å bruke dem på stasjonære objekter. Velg en torpedo fra våpenlisten og høyreklikk så for å avfyre den, eller trykk bare SKIFT+Q.

Krysserkastere



Som våpen gjør krysserkastere minimal skade. De er i stedet konstruert for å stanse kryssermotorene til et fiendefartøy, og på den måten gjøre det sårbart for angrep. Velg en krysserkaster fra Weapons List (våpenliste) og høyreklikk så for å avfyre, eller trykk SKIFT+E.

Miner



En velplassert mine kan kaste en forfølger ut av kurs og avskrekke ytterligere forfølgelse. Miner er målsøkende i forskjellig grad, men vær forsiktig når du slipper dem. Miner sikter seg ganske enkelt inn på det nærmeste målet, og skjelner ikke mellom venn og fiende. Trykk E for å slippe.

Avfyring

Når trådkorset beveger seg over et mål du kan sikte inn, endres fargen på korset til rødt (eller grønt for vennligsinnede). Markøren vil begynne å rotere når avfyringstidspunktet er optimalt. HUDen projiserer også et rødt siktekors som beregner objektets hastighet og vektor. Flytt bare trådkorset til siktekorset og fyr av.

Fargekoding

Skipet ditt identifiserer automatisk potensielle mål med fargede klammer (mål på skjermen) og piler (mål utenfor skjermen), og med farget tekst i kontaktlisten. På denne måten kan du skille fiender, vennligsinnede og nøytrale med et øyekast.

Grønn = vennligsinnet

Hvit = nøytral

Rød = fiendtlig

Gul = kommunikasjonsskip eller -stasjon (i kontaktlisten er kommunikasjon representert ved et "talende hode"-ikon)

Rosa = spillere i din gruppe (flerspillermodus)

Fiolett = spillere utenom din gruppe (flerspillermodus)



Siktepiler og klammer

Fargekodede piler og klammer gir forskjellige typer informasjon om potensielle mål.

PILER: HUDen koder alle fiendtlige objekter i området utenfor skjermen med små, røde piler. Et valgt mål utenfor skjermbildet skilles ut med en større pil.

KLAMMER: Mål på skjermen, som skip og objekter som er viktige for oppdraget, vises i klammer, som inneholder informasjon som pilotnavn, rang, ferdighet og dessuten skipets status og avstand.

OBS! Hvis et objekt er viktig for oppdraget, vil målklammen og den tilhørende målpilen være merkbart forskjellig fra en standardklamme og -pil. Hvis et objekt er viktig for oppdraget og vennligsinnet, må du forsvare det. Hvis det er en fiende, må du ødelegge det.

Farge angir målets omdømme

Trådkors

Navn på pilot

Gruppetilhørighet

Målavstand

Målets skrogstyrke

Fartøyets rang

Målets skjoldstyrke

Klammer hjelper piloter med å følge et objekt i siktet, og klammefargen angir objektets omdømme

Bruke målstatusmenyen

Denne menyen identifiserer alle objekter (valgte eller ikke), beregner avstander, angir deres holdning overfor piloten og gir informasjon om våpen. Fiendeobjekter innenfor rekkevidde vil være oppført på Contact List (kontaktliste) med navn. Klikk på disse ikonene for å iverksette de oppførte handlingene:



NÆRMESTE FIENDE Velger automatisk den nærmeste fienden.

ANROP Kontakter enhver valgt enhet i området som du kan kommunisere med, for identifikasjon.

LASTSKANNER Skanner lasten til det valgte fartøyet eller objektet.

FORMASJONSMEDLEMMER Viser all skipsinformasjon.

TRANSPORTSTRÅLE Gjør det mulig å erverve valgte enkeltobjekter som finnes utenfor skipet.

Bytt til mål

Denne menyen gir detaljert informasjon om det valgte målet. Dobbeltklikk et hvilket som helst objekt i Contact List (kontaktliste) for å vise koblingsskjema og annen informasjon.

> > >

< < <

Bytt til kontaktliste

Denne listen viser detaljerte analyser av alle nærliggende objekter og inneholder ulike datainnsamlingsikoner for nesten alt som finnes i nærheten. Klikk på disse ikonene for å iverksette de oppførte handlingene:



VIKTIG Viser bare den mest vesentlige informasjonen, som valgte objekter, sjekkpunkter for oppdraget og fiendeskip i området.



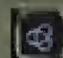
SKIP Viser alle fartøy innen en omkrets på flere tusen kilometer.



SOLARER Viser alle dokkstasjoner som romstasjoner, utposter og planeter.



BYTTE Viser alt bytte som er tilgjengelig i et stort område.



ALT Viser alle objekter i nærheten, som planeter, fartøy og skipsverft. Klikk et ikon for å få grunnleggende informasjon, og klikk deretter målinformasjonsikonet for å få en mer detaljert analyse.

Sørg alltid for å ha fiendene foran deg. Huis de kommer bak deg, må du skifte til kameraet bak (trykk V) og slippe noen miner på dem. Huis du har montert tårn, kan du se dem under luftvernild fra en annen vinkel ved å bytte til et tårnkamera (trykk H).

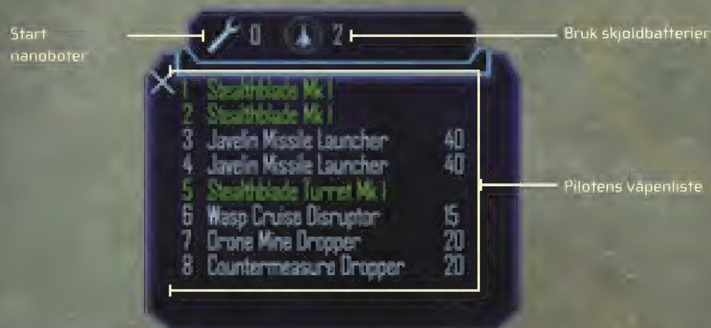
Defensive strategier

Det er viktig at du følger nøye med på skipets fysiske tilstand. Et skadet skrog kan for eksempel raskt føre til katastrofe hvis skaden ikke blir reparert. Hold et øye med skipsstatusvisningen for å kontrollere tilgjengelig kraft, skjoldstatus og skrogets forfatning.



Våpenkontrollmeny

Menyen Weapons Control (våpenkontroll) viser alle våpnene til skipet ditt. Klikk et våpen på listen for å slå det på eller av, eller bruk den tildelte tastkommandoen. Denne menyen inneholder også to svært viktige defensive alternativer: skjoldbatterier og nanoboter.





SKJOLDBATTERIER Hvis det ikke ødelegges, vil skjoldet ditt bli regenerert. Hvis du er under konstant ild med lavt skjoldnivå, kan skroget bli skadet. I en slik situasjon må du bruke et skjoldbatteri til å lade det opp igjen umiddelbart. Du gjør dette ved å trykke **F** eller klikke ikonet Bruk skjoldbatteri på våpenkontrollmenyen.



NANOBOTER I motsetning til skjold, kan ikke skroget ditt regenerere seg selv. Når du skal reparere skrogskade, bruker du nanoboter, som er små, kunstige organismer som kan foreta enkle reparasjoner under ferden. Dette gjør du ved å trykke **G**.

OBS! Antall tilgjengelige skjoldbatterier og nanoboter vises ved siden av hvert ikon. Hvor mange du kan ha, er avhengig av hva slags skip du flyr.

Trent: Hvis skipet ditt er i dårlig forfatning når du kommer tilbake til en base, vil et skrunøkkelikon bli vist på manøverlinjen. Klikk dette for å gå direkte til en utstyrsforhandler og få utført nødvendige reparasjoner.

Et annet defensivt alternativ er å bruke mottiltak. Disse små, elektronisk innebygde enhetene er konstruert for å avlede fiendens målsøkende våpensystemer slik at de sporer feil objekt. Derfor er de særlig nyttige mot raketter og torpedoer. Når du skal iverksette et mottiltak, velger du det på menyen Weapons Control (våpenkontroll), eller trykker **C**.



5 NERVE-SYSTEMET

Nervesystemet er din direkte forbindelse til LSF-databaser, som gir umiddelbar informasjon om enhver gitt situasjon, fra kart over fiendtlige soner til målsettingen for det aktuelle oppdraget. Det består av fem deler: Nervesystemlogg, Nav.kart/oppdragslogg, Forråd, Spillerstatus og Aktuelle opplysninger.



NERVESYSTEMLOGG



Viser gjeldende oppdragsinformasjon, kommende oppdragsinformasjon og din personlige logg, som blir oppdatert etter hvert som karrieren din utvikler seg.

NAV.KART/OPPDRAGSLOGG



Klikk ikonet Nav.kart/oppdragslogg for å åpne et vindu som viser skipets posisjon i et gitt system (din posisjon er det blinkende skipsikonet i det midtre panelet). Du kan zoome ytterligere inn ved å klikke området på kartet som du vil vite mer om, og deretter klikke det aktuelle ikonet for å angi sjekkpunkter eller beste veivalg, eller for å sikte deg inn på objekter eller skaffe mer informasjon om et valgt objekt.



OBS! Hvis du ser på politiske kart eller patruljebanekart, kan du få mer informasjon om omkringliggende områder ved å klikke på ikonene for nøytrale, vennligsinnede og fiendtlige soner.

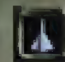
Navigasjonskartet viser også disse alternativene som kan klikkes:



UNIVERSKART Viser alle kjente stjernesystemer i Sirius-sektoren, med mulighet for å zoome inn på bestemte regioner for å få mer informasjon.



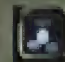
ETIKETTER PÅ/AV Viser navnet på sprangporter, planeter, skipsverft, romstasjoner og så videre i nærheten.



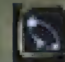
PILOTPOSISJON Bringer deg tilbake til et kart over systemet du befinner deg i, hvis du ser på et annet system med Universkart.



FYSISK KART Viser et grunnleggende kart over systemet du befinner deg i.



POLITISK KART Gjør det mulig for piloten å skanne et områdes potensielle faresoner.



PATRULJEBANEKART Viser alle kjente patruljebaner for NPCer (datastyrte personer), både vennligsinnede og fiendtlige, for aggressive formål eller fordekte.



KART OVER DRIVVERDIGE SONER Viser områder i nærheten som kan inneholde nyttige materialer.



BASELISTE Viser alle baser som er oppdaget i universet.

> > >

< < <

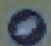
På alle kart kan du angi beste veivalg eller sjekkpunkter, slette veivalg eller sjekkpunkter, sikte inn på bestemte objekter, skaffe informasjon om et mål eller vise kart over et system ved å sikte inn en sprangport eller et spranghull. Klikk området du er interessert i på et kart, og klikk deretter det aktuelle ikonet.


Zoom inn/ut


Informasjon


Angi beste veivalg


Sikt inn objekt


Hopp til system

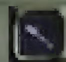
OBS! Tegnforklaring-alternativet under Nav.kart/oppdragslogg forklarer fargekodene for objekter og ikoner på skjermen.

Trent: Mange systemer vil ikke vises på kartene dine før du har fløyet gjennom dem eller kjøpt informasjon om dem fra en kontaktperson på en base.

Forråd



På denne menyen kan du gå gjennom hele bestykningen til skipet, blant annet:



VÅPEN Viser alle våpen med spesifikasjoner.



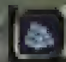
AMMUNISJON Viser all tilgjengelig ammunisjon med spesifikasjoner.



EKSTERNT UTSTYR Viser alt tilgjengelig eksternt utstyr, som skjold og tårn.



INTERNT UTSTYR Viser alt tilgjengelig internt utstyr, som skjoldbatterier og nanoboter.



VARER Viser alle varer om bord i skipet, inkludert berget utstyr.

Spillerstatus



Omdømmet ditt i LSF er av avgjørende betydning. Statusen din vil selvsagt bli berørt hvis du mislykkes med et oppdrag eller ødelegger en alliert. Sjekk Current Level (gjeldende nivå) for å vurdere din rang, som baseres på utviklingen av karrieren din og trusselpotensialet. (I Multiplayer Mode (flerspillermodus) er nivået basert på nettoverdi, inkludert skip, våpen og anerkjennelse. Current Worth (gjeldende verdi) beregner dette, mens Next Level Retirement (neste nivå) forteller hva du trenger for å nå neste nivå.)

Dette er bare noen få eksempler på hva slags informasjon som finnes på menyen Player Status (spillerstatus).

Aktuelle opplysninger



Viser en rekke opplysninger om din umiddelbare nærhet, enten det er i rommet eller på basen.

Konklusjon

Dette avslutter hoveddoktrinen til LSF. Nok en gang, gratulerer og velkommen til Liberty Security Force. Din utrettelige troskap sørger for at hele Libertys befolkning, og alle allierte, kan være velstående og frie. Takk skal du ha og lykke til, pilot.

Trent: Huis du noen gang går lei au din ensomhet der ute, bør du lese dette. Det vil gi deg ettertraktet selskap.

Freelancer-lauget (flere spillere)

Det er ingen fortellingsoppdrag i flerspillermodus. Du og andre medlemmer av Freelancer-lauget utforsker simpelthen universet og tar oppdrag etter ønske fra NPCer (datastyrte personer) eller en oppslagstavle. To ikoner som er spesielle for flerspillermodus, vises i nervesystemet: Samtalekontroll og Krever oppmerksomhet.

Samtaler

Med Samtalekontroll kan du føre samtaler med andre spillere under spillets gang. Når du skal åpne et samtalevindu, trykker du **ENTER**, skriver meldingen og trykker **ENTER** på nytt.

Det finnes tre samtalekanaler: **System (system)** går ut til alle, **Group (gruppe)** sendes til alle i din gruppe og Private (privat) til bestemte enkeltpersoner.

Når du skal velge en av disse kanalene, klikker du ikonet for samtalekontroll i nervesystemet, og velger deretter enten ønsket kanal eller riktig spillernavn.

Gruppering

Ved å samarbeide med andre kan du påta deg farligere og mer kompliserte oppdrag, som også kaster mer av seg. (Men du må selvsagt dele utbyttet med dine kolleger.) Bli med i en eksisterende gruppe ved å godta invitasjonen fra et medlem. Start din egen gruppe ved å påta deg et oppdrag og deretter invitere andre til å delta.

Slik godtar (eller avslår) du en invitasjon fra en gruppe



- Klikk ikonet Attention Required (krever oppmerksomhet) i nervesystemet ditt, og klikk deretter ønsket knapp.

Slik inviterer du en spiller til din gruppe



1. Sikt inn spilleren du vil invitere.
2. Klikk ikonet Group (gruppe) i målvinduet.

Det å forlate en gruppe under et oppdrag er å regne som at oppdraget mislykkes eller avbrytes, og omdømmet ditt får en tilsvarende knekk. Hvis du senere blir med i gruppen igjen og fullfører oppdraget, vil du få din del av byttet og du får et bedre omdømme. Hvis du blir koblet fra serveren under et oppdrag, er det å regne som at oppdraget avbrytes.

Viktig: I flerspillermodus har gruppen din like mange liv som den har medlemmer. Gruppen forblir levende inntil alle livene er brukt opp.

Byttehandel

Du kan handle med alt du har i lasterommet (anerkjennelse, umontert utstyr og alle varer), med en hvilken som helst spiller i spillet. Hvis du vil inngå en byttehandel med en annen spiller, sikter du inn spilleren du vil handle med, og klikker ikonet Trade (byttehandel) i målvinduet. Hvis noen forsøker å inngå en byttehandel med deg, klikker du ikonet Attention Required (krever oppmerksomhet). Hvis begge parter er enige om en byttehandel, blir et transaksjonsvindu vist.



Slik tilbyr du byttehandel av en artikkel

1. Velg artikkelen i forrådet i panelet til venstre.
2. Angi en mengde (der det er aktuelt) i det midtre panelet, og klikk deretter avmerkingsknappen.

Klikk Accept Trade (godta byttehandel) for å samtykke til handelen. Når begge parter har samtykket til en byttehandel, vil artiklene automatisk bli utvekslet. Du kan når som helst avbryte en byttehandel ved å lukke transaksjonsvinduet.

Obs! Hvis en spiller ikke har tilstrekkelig lasteplass til en byttehandel, vil du få melding om det.

Koble til en server

For å spille i flerspillermodus må du har en Internett- eller LAN-tilkobling med tilgang til en server. Velg alternativet for **flere spillere** på hovedmenyen for å starte flerspillermodus. Da åpnes en tabell som automatisk viser en oversikt over servere som datamaskinen din har tilgang til via LAN eller Internett.

Slik kobler du deg til en *Freelancer*-server

1. Klikk **Multiplayer (flere spillere)** på Main Menu (hovedmeny).
2. Velg en server fra listen over servere som vises, og klikk deretter **Connect (tilkoble)**.
3. Hvis du har besøkt denne serveren tidligere, går du til neste trinn. Hvis ikke, må du lage en ny rollefigur. Klikk **New Character (ny rollefigur)**, gi rollefiguren et navn og klikk **Create (lag)**.
4. Velg en rollefigur fra listen (hvis du er ny på denne serveren, vil du bare ha en oppføring), og klikk deretter **Load Character (last inn rollefigur)**.

Alle servere du har vært tilkoblet tidligere, vil være oppført på menyen Multiplayer (flere spillere) med "Yes" (ja) i kolonnen Visited (besøkt). Du kan filtrere ut disse og eventuelle andre servere ved å klikke **Set Filters (angi filtre)** og velge riktig avmerkingsboks.

Obs! Ved oppdatering tømmes serverlisten og det blir hentet en ny fra den primære Freelancer*-serveren. Alle LAN-servere vises automatisk etter hvert som de blir funnet.*

Lage en rollefigur

Hver gang du kobler deg til serveren, kan du velge om du vil lage en ny rollefigur eller spille en du har laget tidligere. Navnet på rollefiguren din må være entydig på serveren (du vil få melding om det hvis det ikke er det), og det vil bare bli vist på serveren der det ble laget.

Starte din egen server

Når du starter din egen *Freelancer*-server, kan du beskytte tilgangen til serveren med et passord og bestemme om spillerne skal kunne ødelegge hverandre.

Slik starter du en server

1. Koble deg til LAN eller Internett.
2. Dobbeltklikk FLSERVER.EXE i installasjonskatalogen til *Freelancer* på harddisken. Du kan gjøre serveren offentlig ved å velge **Make Server Internet Available (gjør server tilgjengelig på Internett)**. (Hvis du ønsker beskyttet tilgang, kan du oppgi et passord her.) Du kan også hindre at spillere ødelegger hverandre ved å fjerne merket i **Allow Players to Kill Other Players (tillat spillere å drepe andre spillere)**.
3. Oppgi et navn på serveren, og klikk **OK**.

Obs! Hver gang du gjør endringer på serveren, blir disse endringene standardinnstillingene.

Mer informasjon

Les filen viktig.rtf på *Freelancer* CD-platen for å få flere detaljer og informasjon om problemløsing.

BIDRAGSYTERE

FREELANCER-TEAMET

Produsent:
Phil Wattenbarger
Sjefsdesigner:
Jorg Neumann

Sjefsprogrammerer:
Paul Isaac
Sjefsprogrammerer:
Ed Maurer
Sjefsprogrammerer:
Tony Bratton
Kunsterisk leder:
Bruce Lemons
Lydansvarlig:
Martin Galway
Ansvarlig for spillkinematikk:
Harry Jarvis
Testansvarlig:
Evan Brandt

PROGRAMMERING AV KJERNE
Aaron Otstott
Gary Scott Smith
Mark Kness
Scott Stevens
Simon Travis
Brad Thrift •

PROGRAMMERING AV SPILLET
Andrew Sega
Brandon Rowlett
Joel Willard
Taylor Brown
Peter Carter •

FLERSPILLER-PROGRAMMERING
Stephen Nichols

GRAFIKK
Bob Frye
Johari Templin
John P. Funk
Steve Pietzsch
Wade Mulhern
Steven Stahlberg
Eric Lalumiere
Michael Pearce
Frank Bonniwell

DESIGN
Adam Foshko
Brian Hackert
David Chang
Dustin Cryer
Jacob Crow
Will Dougherty
Eric Willmar •
John Sripan •
Scott Shelton •
Todd D. Degani •
Chris Todd •
Jesse Benitez-Steiner •

SPILLKINEMATIKK
Adam N. Joseph
Bobby Moldavan •
John Alderson •
Kathy Bateman •
Milena Grozeva •
Patrick Sanchez •
Paul Hiaumet •
Ray Cobo •
Rey Barrera •
Rick Hartman •
Séamus Rail •

LYD
Bill Munyon •
Clark Crawford •
Eric Friend •
Jeff Shoemaker •
Kyle Scribner •
Mark Packard •
Mat Mitchell •

INNLEDNINGSKINEMATIKK
Chris Olivia
Dean McCall
John Sommer
Mark Goldsworthy
Pauline Saab
Rhett Bennatt
Scott Peterson
Sarma Vanguri
Curtis Neal
Marc Baird

OPPRINNELIG IDÉ TIL *FREELANCER*
Chris Roberts
Phil Wattenbarger

***FREELANCER*-MANUSKRIPT**
Adam Foshko
Jorg Neumann

STUDIOLEDER
Alan Hartman

ASS. PROSJEKTLEDER – OVERSETTELSER
Ray Cobo •

UTVIKLING AV KJERNEBIBLIOTEK
Paul Bleisch, Yuichi Ito, Mike Stembera •, Tim Perry

TESTTEAM
Jamie Gibbs
Bruce Rogers •
Lee Boubel •
Mike Weber •
Mark Richards •
Nigel Gandy •
Richard North •
Liz Becker •
Jay Dunn •
Steve Hernandez •

MARKEDSFØRING
Produktansvarlig:
Rick Mehler
Chris Di Cesare
Darren Trencher

PRODUKTPLANLEGGING
Jon Kimmich

BRUKERERFARING
Brent Metcalfe
John Pecorelli •
Kevin Wright •

TRYKKSAKDESIGN
Jeannie Voirin
Chris Burns •

LOKALISERINGSANSVARLIG
Lief Thompson

BRUKERTESTANSVARLIG
Marcos Nunes-Ueno

EKSTERN PRODUKSJON

KONSEPTGRAFIKK
Adam Medhurst, Harald Belker, Carlos Ezquerra, Craig Mullins, James Doh, John Blood, Digital Firepower

ROMPRODUKSJONS-GRAFIKK
Luminosity Entertainment / Boston Animation

FILMATISERING
The Jim Henson Company, Locomotion Studios

MUSIKK
James Hannigan, Andrew Sega
Visuell musikk - Tom Seufert, Cato, Kelly, Grinsfelder og Kitajima

DIALOGPRODUKSJON
Soundelux DMG, Screen Music Studios

LYD OG ETTERARBEID
Soundelux DMG, Scorpio Sound

VOKALANSVARLIGE
Julie Morgavi, Peter Marquardt •, Carole Ruggier

HOVEDROLLEBESETNING
Ian Ziering, John Rhys-Davies, Michael T. Weiss, George Takei, Jennifer Hale, Xander Berkeley

EN SPESIELL TAKK TIL
Chris Roberts

TAKK TIL
Andy O'Brien, Andre Garcia, Andrew Franklin, Art Dibianca, Arvee Garde, Ben Hanson, Jake Rodgers, Jason Yenawine, Jared Carr, Jim Magill, John Thomas, Johnny Guentzel, Kent Raffray, Lorin Jameson, Matthew Hurrell, Rich Lawrence, Sam Yeates, Thor Alexander, T.J. O'Leary

• ArtSource • Murder of Crows • VMC Consulting Corporation • Volt Services Group

ALTERNATIVER FOR TEKNISK STØTTE

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

KONTROLLTASTER

Dette dokumentet skisserer de viktigste standardkontrollene for tastatur og mus i *Freelancer*.

FERDKONTROLLER

Museferd	Venstreklikk og dra (veksle med MELLOMROM)
Akselerér	W eller musehjul fremover
Reduser fart	S eller musehjul bakover
Etterbrenner	TAB
Gå til venstre	A
Gå til høyre	D
Motorbrems	X
Kutt motor	Z
Kryssermotor på/av	SKIFT+W

HUD/VINDUER

Stans spill	F1
Minimer HUD	TILBAKE
Be om handel (flere spillere)	U
Gruppeinvitasjon (flere spillere)	I
Tårnkamera	H
Kamera bak	V
Veksle mellom 1. og 3. person	CTRL+V

KAMP/SIKTING

Velg objekt	Venstreklikk
Sikt på nærmeste fiende	R
Neste mål	T
Avfyr aktive våpen	Høyreklikk
Avfyr raketter	Q
Slipp mine	E
Utfør mottiltak	C
Transportstråle	B
Bruk nanoboter	G
Skjoldbatteri	F

MANØVRER

Dokk	F3
Gå til	F2
Bli med i formasjon	F4
Fri ferd	ESC



